



Jurek Rzymowski Tomek Pietrzak

KLASZTOR OBRAZÓW

Wprowadzenie

Przygoda „Klasztor Obrazów” jest przeznaczona dla drużyny niskopoziomowych bohaterów. Mistrz Gry powinien zadbać, aby w grupie znalazły się postacie o następujących zawodach: woźnica, historyk, bibliotekarz, malarz. Oczywiście, można rozegrać tę przygodę z innymi bohaterami, ale stanie się ona wtedy trudniejsza. Ich charakter nie powinien być sprzeczny z etosem Dagonina Białego, w którego klasztorze rozegrają się wydarzenia. Dalszy tekst przeznaczono niemal w całości dla Mistrza Gry i gracze nie powinni go czytać.

Tło wydarzeń

Klasztor Obrazów to bardzo stara budowla, poświęcona Dagoninowi Białemu i znajdująca się o pół dnia drogi od Olgrionu – stolicy elfów. Początkowo, w miejscu, gdzie stoi klasztor, znajdowała się niewielka pustelnia mnicha Enebalda. Był on gorliwym szerzycielem wiary i wiedzy wśród ubogich mieszkańców okolicy. Jego pełną poświęcenia działalność docenili hierarchowie kościoła Dagonina. W miejscu pustelni Enebalda postawiono cały kompleks klasztorny. Niestety, sędziwy zakonnik nie doczekał końca budowy, jednak do śmierci gromadził wokół siebie ludzi, którzy pragnęli stać się pierwszymi mieszkańcami świętego miejsca. Jego najwierniejszy uczeń, Averil, przejął misję głoszenia wiary wśród biedaków, jednak w swojej działalności natrafił na dużą przeszkodę: większość wieśniaków była niepiśmienna. Ograniczało to im dostęp do najcenniejszych źródeł wiedzy i religii. Dlatego właśnie Averil wpadł na pomysł zamalowania wszystkich ścian klasztoru obrazami – scenami ze świętych ksiąg. Przebywający tam ludzie mogli w ten sposób poznać treść źródeł wiary, bez konieczności nauki czytania. Od tych właśnie malowideł wzięła się nazwa tego jedynego w swoim rodzaju miejsca – Klasztoru Obrazów.

Przez wieki istnienia Klasztor Obrazów rozbudowywano zgodnie z potrzebami zakonu Dagonina (zakon ten określa się czasami mianem Bractwa Enebalda). Obwarowano też zabudowania, które niejednokrotnie ucierpiały od najazdów i grabieży. Obecnie zabytkowy klasztor stał się miejscem pielgrzymek zarówno wiernych wyznawców Dagonina, jak również uczonych, historyków i kronikarzy. Bracia zakonnicy chętnie udostępniają im część bogatych zbiorów dzieł sztuki i cennych ksiąg.

Bractwo Enebalda

Zakon Dagonina Białego, zwany Bractwem Enebalda, jest zgromadzeniem skrypcy i naukowców. Jego bracia szerzą wiedzę wśród najniższych warstw społecznych. Bractwo jest otwarte na współpracę z uczonymi i prowadzi szkołę klasztorną, z której może skorzystać każdy. Klasztor Obrazów nie jest jedynym miejscem działalności tego zgromadzenia – mnisi są wszędzie, służąc dobrymi radami, wiedzą i doświadczeniem każdemu potrzebującemu wsparcia. Wielu zakonników to doradcy ważnych osobistości, inni podróżują po świecie, prowadząc działalność misyjną.

Zakonnicy z Bractwa Enebalda noszą charakterystyczne stroje – białe lub brązowe habity z wyszytym złotym smokiem, mają wygolony cały przód głowy (dopuszczalna broda i wąsy) oraz pomalowane na złoto powieki. Najczęściej cały ich bagaż to skórzane torby służące do bezpiecznego przenoszenia ksiąg.

W Klasztorze Obrazów przebywa obecnie około 30 braci zakonnych i dwóch kapłanów (zakonników posiadających święcenia). Na całym świecie jest ich blisko 500: w podróży, na dworach, w świątyniach Dagonina Białego oraz w domach misyjnych na całym Archipelagu Centralnym.

Dokładny opis zabudowań klasztornych i charakterystykę niektórych braci zakonnych podano w dalszej części tekstu.

Zadania drużyny

Rola drużyny w tej przygodzie jest dość skomplikowana, a sprawny MG może tak zgrać w czasie końcowe wydarzenia, aby wszystkie problemy spadły na głowy drużyny jednocześnie. Na początku bohaterowie mają ochraniać pewnego uczonego, w czasie jego podróży do klasztoru. Cały problem polega na tym, że wynajmujący drużynę starzec jest dziwakiem, lunatykiem i ma tak nieznosny charakter, że bohaterowie sami najchętniej zabiliby go i porzucili po drodze.

Po przybyciu do Klasztoru Obrazów drużyna ma czekać, aż uczonego zakończy swą pracę i będzie można odeszkortować go do domu. Jednak w klasztorze zaczynają się dziać dziwne i przerażające rzeczy. Grupa musi zapanować nad sytuacją, która z każdą chwilą staje się coraz bardziej skomplikowana.

Jak się to wszystko zaczęło?

Dla drużyny przygoda zaczyna się w sporej karczmie w portowym mieście Ongir-gar (na południu Orkusa Wielkiego). Kiedy drużyna zgromadzi się w głównej sali karczmy, w drzwiach pojawi się pewien człowiek. Jest to bogato odziany starzec o pomarszczonej, suchej twarzy, w której połyskują małe, złośliwe oczka. Obsługa karczmy zwraca się do niego z szacunkiem graniczącym z obawą. Sędziwy przybysz zamawia obfity posiłek i zajmuje miejsce przy osobnym stole. Jednak nie spuszcza wzroku z osób zebranych w karczmie, nawet jedząc. Bez przerwy rozgląda się po sali, jakby się czegoś spodziewał lub na coś czekał.

MG powinien zaznaczyć rozmieszczenie bohaterów przy stole, gdyż od tego zależeć będzie dalszy tok wydarzeń. Może do tego posłużyć szkic sytuacyjny dołączony do przygody.

Po 10 minutach do karczmy wchodzi człowiek w kapturze, chwilę rozgląda się po sali, a następnie zaczyna iść w stronę starszego człowieka, który właśnie opróżnia dzban wina. Nieznajomy jest zabójcą wynajętym przez jakiegoś szlachcica, któremu uczoney załaził za skórę.

Na szkicu literą „Z” oznaczony jest zamachowiec, literą „S” – starzec, natomiast cyframi od 1 do 6 – członkowie drużyny. Czarne strzałki symbolizują drogę, którą zamachowiec zdąża do swojej ofiary. Czarny punkt na drodze zabójcy pokazuje miejsce, w którym bohater z numerem „4” może dostrzec podejrzany błysk w rękawie przechodzącego człowieka (rzut na spostrzegawczość), a biały punkt oznacza miejsce, w którym postacie „2” i „6” mogą dostrzec ukryty sztylet. Sztylet bohaterowie zauważają automatycznie, jeżeli zainteresowali się podejrzany osobnikiem, jeżeli nie, muszą wykonać rzut na spostrzegawczość. Zamachowiec będzie usiłował zaszytłować siedzącego w kącie starca i tylko natychmiastowa reakcja grupy może uchronić ich przyszłego pracodawcę od nagłej śmierci. Zabójca, o ile nikt mu nie przeszkodzi, podejdzie do uczonego, zagadnie go o jakiś drobiazg i dżgnie sztyltem tak sprawnie, że starzec nawet nie jęknie. Potem



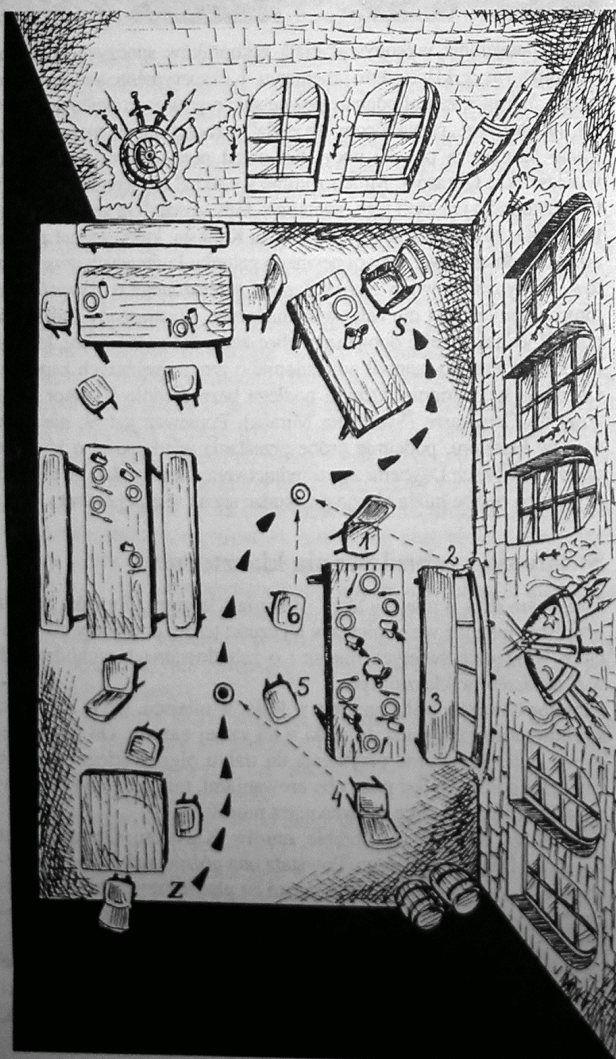
morderca opuści karczmę, a fakt martwego człowieka obsługa zauważy dopiero po dłuższej chwili. Jeżeli drużyna przeszkodzi mordercy w pracy, będzie próbował ucieczki, a osaczony nie podda się łatwo. Jego charakterystyka znajduje się na końcu przygody. Jeśli dojdzie do walki, karczmarz wezwie straż, które przybędą po około dwóch minutach. Jeżeli starzec nie przeżyje spotkania w karczmie, przygoda nie zostanie w pełni rozegrana, choć MG może w inny sposób doprowadzić drużynę do Klasztoru Obrazów.

Gdy uczoney orientuje się, że zawdzięcza drużynie życie, proponuje jej przeniesienie się do jego stołu (ew. dosiądzie się do nich). Zamówi dla wszystkich po dużym piwie, po czym zwróci się do bohaterów z następującymi słowami:

„Nie znam was wcale, a już tyle wam zawdzięczam... Przyjmijcie moje wyrazy szacunku dla waszych umiejętności. Prawdę mówiąc, przydalibyście mi się jeszcze. Jeżeli nie jesteście w żaden sposób zobowiązani do pobytu w Ongir-garze, miałbym dla was propozycję przyzwoitego zarobku...”

„Ach! Zapomniałem się przedstawić! Jestem tan Breda i zajmuję się badaniem historii. Jeżeli was to nie krępuje, młodzieńcy, możecie się do mnie zwracać Czcigodny – wszyscy tak robią... Cóż, częścią mej pracy są bezustanne podróże, podczas których, niestety, narażony jestem na ciągłe ataki rozbójników i zabójców nastanych przez zawistną konkurencję. Tak się właśnie złożyło, że wczoraj otrzymałem zaproszenie od mego przyjaciela, brata Karla z Klasztoru Obrazów w pobliżu Olgriou. Poczciwy Karl powiększył ostatnio zbiory biblioteki klasztornej o kilka interesujących dzieł, które mogą się dla mnie okazać cennym źródłem wiadomości o kulturze elfów w zamierzchłych czasach. Właśnie wybieram się do niego z wizytą i poszukuję odważnych ludzi, którzy służyliby mi zbrojnym wsparciem w podróży do klasztoru i z powrotem”

„Czy bylibyście skłonni towarzyszyć mi w tej wyprawie?” Drużyna, wążąc okazję do łatwego zarobku, zapewne „będzie skłonna” i zacznie ustalać z Czcigodnym wysokość zapłaty. Propozycja Bredy będzie śmiesznie niska: 10 sztuk złota dla każdego, przy czym drużyna sama organizuje sobie wyżywienie podczas podróży. Po długich targach można wycisnąć z uczonego 30 sztuk złota i wyżywienie (MG powinien wykonać testy charyzmy wg swojego uznania), jednak przy próbach uzyskania wyższej ceny, tan może się zniechęcić do grupy i zrezygnować z jej usług (szybko zapomina o długach wdzięczności).



Jurek Rzymowski, Tomek Pietrzak

W targach z Czciogodnym Bredą nie powinna uczestniczyć postać, która była w przeszłości historykiem, bibliotekarzem, akademikiem lub innym uczonym. Imię starca jest w kręgach naukowych wymawiane z niezwykłym szacunkiem – to jeden z najwybitniejszych historyków swoich czasów. Dlatego osoby, które w swojej poprzedniej pracy zetknęły się z jego imieniem, zechcą mu towarzyszyć, choćby i za dopłatą.

Historyk zażąda, aby któryś z poszukiwaczy przygód został woźnicą jego pojazdu (albo wynajął woźnicę na własny koszt). Breda twierdzi, że jest za stary, żeby jeździć konno.

Czciogodny Breda umówi się z drużyną w południe następnego dnia i opuści karczmę, aby udać się do domu. Oczywiście, zapomni zapłacić za piwo, które wcześniej „fundował” bohaterom. Następnego dnia na wozie Bredy grupa wyjedzie z Ongir-garu i skieruje się w stronę Klasztoru Obrazów.

Podróż do klasztoru

Następnego dnia rozparty w swoim powozie tan Breda zaczyna narzekać na powolność i niedbałość grupy, komentować jej niepunktualność i ospałość. Jego pojazd to duży powóz zaprzężony w dwa konie. Na dachu przymocowano dwa duże kufry. Jeden zawiera dobytek uczonego

(opis na końcu przygody), a drugi jest magiczną żywą istotą – Mimikiem. To zabezpieczenie przed ludzką chciwością. Jeśli ktoś zechce manipulować przy kufrach, może go spotkać przykra niespodzianka.

Podróż okaże się przerażająco uciążliwa. Uczony często będzie zarządzał postoje, tłumacząc to starczymi potrzebami. Będzie bezlitośnie wytykać

każdy błąd woźnicy, gapowatość swojej eskorty, a także powolne tempo jazdy (ewentualnie zbyt szybkie tempo). Podsumowując, Czciogodny Breda to najbardziej upierdliwy osobnik, z jakim drużyna miała okazję się zetknąć.

Jakby tego było mało, drugiej nocy wartownik będzie świadkiem lunatycznego spaceru Bredy do pobliskiego lasu. Jeżeli starzec nie zostanie zatrzymany, zgubi się i drużyna będzie musiała go szukać.

Cała podróż potrwa 6 dni zamiast planowanych trzech. Mistrz Gry może po drodze przygotować drużynie jakiś napad bandytów, czy małego potwora grasującego po drogach. Jednak drużyna powinna w całości dojechać do celu.

Sytuacja w klasztorze

Ten fragment poświęcony jest opisowi wydarzeń, które miały miejsce w Klasztorze Obrazów przed przybyciem drużyny. Są one ważne dla dalszego toku akcji. Jediną osobą, która może zostać w nie wta- jemniczona jest Mistrz Gry.

Kluczowymi postaciami tych zdarzeń są dwaj zakonnicy z Bractwa Enebalda: przełożony zakonu – opat Dagbert oraz mnich Kalikst. Pierwszy z wymienionych to człowiek żądny wiedzy. Już w dzieciństwie ojciec zainteresował go historią, a później ciekawość Dagberta objęła wszystkie inne dziedziny naukowe. Także te zakazane...

Podczas pobytu w Klasztorze Obrazów opat Dagbert zdał sobie sprawę z faktu, że nie wystarczają mu źródła wiedzy dostępne wyznawcom Dagonina Białego. Zakonnik czuł nieodpartą potrzebę sięgnięcia także do źródeł zakazanych wiernym kościoła dagonińskiego, do ksiąg umieszczonych przez teologów na indeksie. W głębokiej tajemnicy opat zaczął się zaopatrywać w dzieła o treściach sprzecznych z zasadami religii. Na tym polu odkrył nowe możliwości i nowe pole badań, wśród których znalazła się również nekromancja.

Po pewnym czasie, wykorzystując zgromadzone księgi, Dagbert zazna- jomil się z czarną magią, jednak poznanie teoretyczne mu nie wystar- czyło. Żądza wiedzy całkowicie go zaślepiła. Aby ją zaspokoić, Dagbert



zaczął potajemnie wykopywać ciała zakonników spoczywających na sąsiadującym z klasztorem cmentarzu i eksperymentować z czarną magią. Wkrótce zaczął odnosić pewne sukcesy: w jego pracowni martwy mnich został „przywrócony do życia”, a raczej stał się martwiakiem. Miało to miejsce pewnej nocy, tuż przed pojawieniem się drużyny w Klasztorze Obrazów. Mnich-zombie wymknął się jednak spod kontroli zakonnika i opuścił jego pracownię. Gdy wyszedł za zewnętrzny kwatery opata, został zauważony przez brata Kaliksta, który wracał z ogrodu, gdzie obserwował rozwój pewnego gatunku kwitnących nocą kwiatów. Kiedy zaszokowany Kalikst zapytał przełożonego o ożywienie mnicha, ten nakazał mu całkowite milczenie. Wystraszony Kalikst nie potrafił jednak przejść obojętnie wobec złamania zasad wiary, którego był świadkiem. Postanowił powiadomić o tym najwyższych kapłanów Dagonina w Olgriem (którym podlega bezpośrednio Klasztor Obrazów) i w Ostrogardzie (Świątynia Miraba). Ponieważ jednak nie może opuścić klasztoru, podejmie próbę przesłania wiadomości o bluźnierczych praktykach Dagberta za pośrednictwem drużyny. Jak się to skończy, grupa będzie miała okazję przekonać się na własnej skórze...

Świątynia i zabudowania klasztorne

Teraz parę słów o miejscu akcji. Historia Klasztoru Obrazów została przedstawiona już wcześniej, a w tej części tekstu podajemy informacje o wyglądzie świątych miejsc i o zabudowaniach wchodzących w skład terenów klasztornych.

Klasztor Obrazów położony jest w lesie, w miejscu, gdzie niewielki strumień Rais-tar wpada do rzeki o tej samej nazwie. Od północnej strony mury klasztorne przylegają do traktu olgriemskiego. Jedinie cmentarz położony jest poza obwarowaniami, reszta budynków Bractwa Enebalda znajduje się wewnątrz murów.

Największą budowlą w obrębie murów Klasztoru Obrazów jest świątynia Dagonina Białego. Powstała ona później niż główny budynek klasztoru. Świątynię zbudowano na planie krzyża, a w jej podziemiach znajdują się podziemne krypty, gdzie pochowani są przeorowie, a także ważni wyznawcy.

Świątynia posiada boczne wejście, które prowadzi na dziedziniec klasztoru, otoczony ze wszystkich stron przez drewniane budynki klasztoru. W tym miejscu znajduje się refektarz (8), czyli stołowa, a także kuchnia (9).



Blisko murów, na południe od domu gościnnego, mieści się kwatery opata wraz z jego pracownią (11). Nie urządzono jej z przepychem, jednak opat bez wątpienia żyje w lepszych warunkach niż pozostali mnisi, a nawet goście klasztoru. Sama pracownia zajmuje większą część budynku. Wstęp do niej ma tylko opat i osoby, które uzyskały jego pozwolenie. Jednak Dagbert, ze względu na swoje praktyki, nikogo nie wpuszcza do tego pomieszczenia. Tuż za kwatery opata, w murze klasztoru, ukryta jest niewielka furta prowadząca na cmentarz (13). Wschodnią i południową część terenu klasztornego zajmują pola

„Chciałbym zwrócić, przyjaciele, waszą uwagę na fakt, że przybyliście do świętego miejsca i oczy Dagonina są na was zwrócone. Mam nadzieję, że potraficie uszanować klasztor i jego mieszkańców (tu opat pośle wymowne spojrzenie osobom o niewłaściwym charakterze) tak, jak oni szanują każdego, kto przebywa w tych murach.“



Jurek Rzymowski, Tomek Pietrzak

Później opat przedstawi swego towarzysza – brata Engela i odda bohaterów pod jego opiekę, po czym oddali się w stronę swojej kwatery. Młody mnich zaprowadzi drużynę do domu gościnnego, pokaże pokoje, w których można zostawić swoje rzeczy i przypomni, że wypadałoby pozostawić tam również wszelką broń.

„Jak już wielbny ojciec Dagbert zaznaczył, jest to święte miejsce. Radziłbym wam zatem drodzy przyjaciele, abyście odwiesili swoją broń i nie zasmucali naszego klasztoru błyskami stali, służącej do dawań śmierci...”

Brat Engel objaśni bohaterom, gdzie co się znajduje (w dużym przybliżeniu), poda godziny posiłków: o świcie, zaraz po południu i o zachodzie słońca. Następnie opuści grupę, aby zająć się przygotowaniem pokoju dla Czcigodnego Bredy, a także aby sprawdzić, czy niczego nie brakuje ostatniemu z gości – pisarzowi Gerhardtowi.

Gerhardt

Tu trzeba na chwilę wstrzymać akcję, aby przybliżyć MG sylwetkę Gerhardta. Prawdopodobnie pisarz, ze względu na swój dziwny tryb życia, wzbudzi pewne podejrzenia bohaterów. W rzeczywistości jest on zupełnie nieszkodliwy, a wprowadzono go do przygody, żeby dodatkowo zagmatwać sytuację.

El Gerhardt pochodzi z Get-war-garu. Próbuje utrzymać się z pisanina, chociaż jego twórczość nie zdobyła zbyt wielkiej popularności. Aby stać się sławnym, Gerhardt postanowił wyruszyć w podróż po Orkusie i opisać najciekawsze miejsca na wyspie. Wśród tych miejsc znajduje się także Klasztor Obrazów.

Pisarz jest z natury samotnikiem, męczy go tłum, a hałas irytuje. Aby uniknąć kontaktu z ludźmi, zamyka się na większość dnia w swym pokoju, natomiast na zwiedzanie klasztoru poświęca te pory dnia, kiedy ruch na terenie klasztoru się zmniejsza (np. pory posiłków). Zagadnięty o cokolwiek, odpowiada niechętnie i unika wzroku rozmówcy. Czasem, gdy czuje, że zwrócił na siebie nadmierną uwagę, odchodzi bez słowa szybkim krokiem.

Gerhardt nosi ciemnoszare, luźne szaty, ma krótko obcięte, czarne włosy i szare oczy. Jego sposób bycia mógłby sugerować, że jest złodziejem. Pisarz marzy o wielkiej sławie i dostatnim życiu, a izoluje się od ludzi przede wszystkim w obawie przed krytyką.

Postać, która urządzi sobie nocne spacer, będzie miała okazję spotkać Gerhardta podziwiającego architekturę klasztoru. Pisarz opuszcza swój pokój wcześniej rano, jednak w ciągu dnia spaceruje bardzo krótko. Gerhardt przeważnie nie pojawia się na posiłkach o zwykłej porze. Może sobie na to pozwolić, ponieważ uzgodnił z kucharzem Telekiem, że będzie się zgłaszał w innych godzinach.

Dzień pierwszy – c.d.

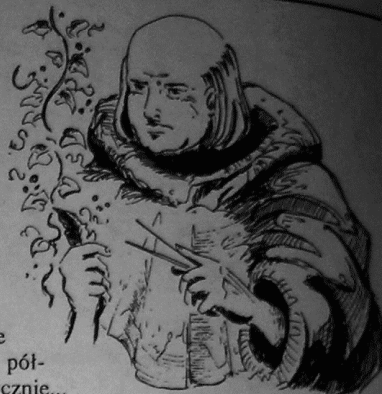
W dniu przyjazdu do klasztoru grupa prawdopodobnie nie zdąży na obiad. Do kolacji będzie zatem miała sporo czasu, który może wykorzystać na zwiedzanie. Bohaterowie zadadzą sobie wtedy sprawę, że są przez kogoś obserwowani. Ten „ktoś” to mnich Kalikst, który jednak będzie na razie unikać kontaktu z drużyną.

W tym czasie grupa będzie miała również okazję poznać część mieszkańców Klasztoru Obrazów. W pierwszej kolejności natrafią na ojca Herberta lub na brata Cadfaela i usłyszą fragment historii świętych budowli. Ojciec Herbert będzie się dopytywał, czy w grupie nie ma malarza, który podjąłby się odrestaurowania najbardziej uszkodzonych fragmentów malowideł ma ścianach (oczywiście za godziwą zapłatę).

Jeżeli któryś z bohaterów jest malarzem, zarówno Herbert, jak i sam opat Dagbert, a także wielu innych zakonników, będzie nalegać na choćby najmniejszą pomoc przy odnawianiu obrazów. Zarobek (o ile malarz przyjmie pieniądze za pracę) wyniesie od 50 szt. złota do 1000 szt. złota, zależnie od czasu przeprowadzonej konserwacji, jej jakości i ilości odnowionych malowideł.

Z kolei brat Cadfael spróbuje się dowiedzieć jak najwięcej o gościach i najprawdopodobniej szybko zaprzyjaźni się z bohaterami.

W ten sposób minie czas do kolacji. Po posiłku zakonnicy odprawiają wieczorne nabożeństwo (w którym mogą uczestniczyć członkowie drużyny, przynajmniej jako obserwatorzy). Po ceremonii część mnichów będzie kończyć swe zajęcia, inni udadzą się na spoczynek. Pierwsza część nocy upłynie spokojnie, dopiero po północy wszystko się rozpocznie...



Bard i alchemik

Także ten fragment wprowadza tło wydarzeń w Klasztorze Obrazów. Przedstawia osoby barda Dereka DeVilliarda i alchemika Kadreda. Derek DeVilliard pochodzi z Ostrogaru. Dał się tam poznać jako wybitny artysta, co wcale nie było proste przy tak dużej konkurencji.

Po pewnym czasie Derek zapragnął sławy także w innych wielkich miastach Orkusa i wyruszył w podróż po wyspie. Na trasie jego wędrówki znalazł się również Olgrion, w którym mieszka serdeczny przyjaciel barda. Podczas pobytu w stolicy elfów Derek odwiedził swojego znajomego i spędził u niego sporo czasu. Gdy wracał wieczorem do karczmy, w której mieszkał, został zaatakowany i ogłuszony przez dwóch oprychów. Napastnicy byli sługami alchemika Kadreda – bliźniaczego brata zakonnika Kaliksta. Kadred potrzebował królika doświadczalnego i nakazał swym ludziom przyprowadzić kogoś, na kim mógłby wypróbować swoje nowe mikstury.

Po wypiciu kilku różnych mieszanek spreparowanych przez Kadreda, Derek zapadł w nienaturalny sen, podczas którego w jego organizmie nastąpiły skomplikowane przemiany (początkowo niezauważalne).



Alchemik uznał wówczas, że nieprzytomny bard jest dla niego bezużyteczny i nakazał swoim sługom pozbyć się ofiary. Łotrzykowie cisnęli ciało do zatoki, jednak wkrótce woda wyrzuciła Dereka na brzeg, gdzie został znaleziony przez dwóch rybaków. To właśnie oni przynieśli nieprzytomnego barda do Klasztoru Obrazów, aby uczeni mnisi wzięli go pod opiekę.

Ale Dagonin Biały dostrzegł niegodziwy postęperek Kaldreda. Bóg pojawił się alchemikowi we śnie i nakazał zadośćuczynić za swoje winy. Prerażony Kaldred udał się do Klasztoru Obrazów, aby tam, podobnie jak brat, oddać się służbie bogu.

Kameleon

A oto opis Dereka DeVilliarda w nowej, niesamowitej postaci Kameleona. Zakończenie przemiany w organizmie barda przypadnie na czas jego pobytu w infirmerii, kiedy to zostanie odkryty przez Kaldreda i posądzony o morderstwo.

Przemiana będzie dla Dereka nadzwyczaj bolesna, a późniejsze transformacje będą go kosztować wiele wysiłku.

Wszystkie komórki jego ciała są jednakowe i mogą się zastępować. Ponadto komórki nieustannie się dzielą i szybko obumierają. Dlatego właśnie odtwarzanie ciała Kameleona przebiega w tak krótkim czasie. W swym naturalnym kształcie Kameleon przypomina błotnistego, ciemnobrązowego golemu. Stwór ten może przyjmować dowolny kształt i barwę. Może także regulować gęstość swego ciała – od konsystencji rzadkiego błota do twardej, zaschniętej skorupy. Jednak skorupa taka składa się z obumarłych tkanek, które Kameleon musi szybko zregenerować. Ze sporym wysiłkiem Derek może nadać dowolne brzmienie swojemu głosowi, który jednak po pewnym czasie stanie się zachrypnięty i nieprzyjemny.

Jak już zaznaczyliśmy, utrzymywanie i kontrola przemiany jest wyczerpująca dla Kameleona i stara się on unikać dłuższego przebywania w obcej formie. Można przyjąć, że po 15 minutach aktywnego działania, będzie tak wyczerpany, że powinien się ukryć i odpocząć. Ale i w ciągu tego kwadransa da się zauważyć pewne niezgodności wyglądu Kameleona z prawdziwym wyglądem osoby, której postać przyjął (jedynie kształt swej własnej, ludzkiej postaci Derek potrafi utrzymać dłużej – przez godzinę). Potem Kameleon zaczyna zostawiać charakterystyczny ślad: resztki brązowego błota. Są to obumarłe fragmenty jego tkanki. Zarówno proces tracenia jak i uzupełniania ubytków w organizmie Dereka zachodzi bardzo szybko. Utrzymywanie obcej formy jest dla Kameleona mniej męczące, jeżeli nie porusza się intensywnie (np. siedzi przy stole podczas posiłku). Niezwykłe cechy ciała Dereka mają również wpływ na przebieg walki, którą grupa najprawdopodobniej stoczy z tym osobnikiem. Kameleon nie można poważnie zranić żadną zwykłą, ani magiczną bronią, oprócz uzbrojenia związanego z ogniem, kwasem i elektrycznością. unicestwić Kameleona można jedynie ogniem lub kwasem, pod warunkiem, że jego ciało zostanie wypalone do ostatniej cząstki. MG może to wykorzystać w przypadku, gdy drużynie uda się spalić Kameleona. Zawsze możesz powiedzieć, że nie udało się go całkiem zniszczyć. Elektryczność tylko rani i spowalnia Kameleona, a dodatkowo powoduje zniekształcenie jego postaci. Ciosy inną bronią sprawiają tylko, że „błoto”, które tworzy tkankę Kameleona zostaje rozchłapane dookoła, bez szkody dla stwora, który szybko uzupełnia braki. Jeżeli Derek zostanie posiekany na części, zachowuje nad nimi kontrolę i dąży do połączenia w całość. Kameleon może przekształcić swoje kończyny w dowolną jednoręczną broń obuchową. Taka broń zadaje normalne obrażenia (zwykle 100 obuchowo) i ma normalną ilość ataków. Jednym ze sposobów ataku Kameleona jest zatkanie nosa i ust swego przeciwnika zasychającą masą z której się składa. Atak taki jest traktowany jak duszenie i osoba którą to spotkało musi szybko obtłuc zaschnięte błoto z twarzy (zajmuje to k6 rund). Derek może również podczas walki przyjąć postać swego przeciwnika. Jeśli postaci nie uda się rzut na sugestię, jest tak zaskoczona, że przez najbliższą rundę nie jest w stanie atakować (może się jednak bronić).

W ludzkiej postaci Derek to młodzieniec o wzroście 180 cm., przenikliwym spojrzeniu i ciemnych, kręconych włosach, które opadają mu na ramiona. Ma też gładką brodę i wąsy. Jest dowcipny i miły dla innych. Wystawia się jak typowy artysta: starannie dobierając słowa, wtrącając w zdania cytaty, przenośnie, zabawne gry słowne. Unika rozmów o szczegółach swojego wypadku.

Noc pierwsza

Późno w nocy bohaterów zbudzą odgłosy zamieszania. Nie dowiedzą się wiele, jeśli nie wyjdą ze swoich pokoi. Jeśli to zrobią, to od któregoś z mnichów usłyszą o ciężko chorym człowieku, którego przynieśli do klasztoru dwaj rybacy.

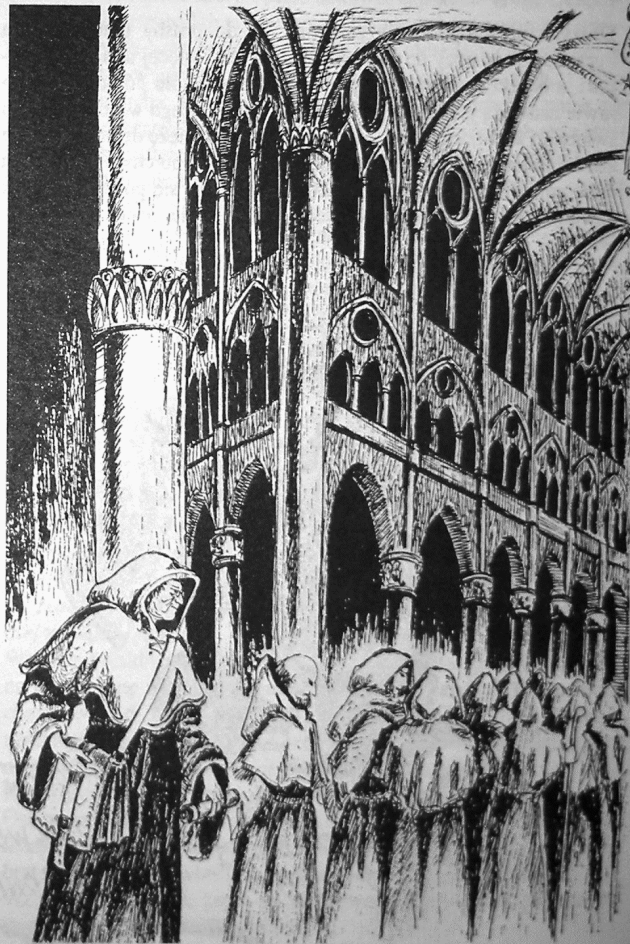
Być może ktoś z grupy zdoła zobaczyć zawiniętego w płaszcz Dereka DeVilliarda, zanim chłopci zanieśli go do infirmerii. Chorem bardzo zajmą się brat Silas i opat Dagbert.

Po upływie mniej więcej pół godziny całe zamieszanie minie i mnisi udadzą się do swoich cel. Któryś z bohaterów powinien zauważyć Engela, który korzystając z zamieszania wymknął się za mury (bynajmniej nie przez bramę).

Okolo godziny piątej rano, czyli jeszcze przed świtem, z infirmerii zaczną dochodzić wrzaski – okrzyki niewymownego cierpienia, które ustaną dopiero po śniadaniu.

Klasztor – dzień drugi

Przy śniadaniu opat Dagbert oznajmi, że stan przyniesionego w nocy człowieka prawdopodobnie szybko się poprawi i być może będzie on mógł dołączyć do innych gości Bractwa Enebalda jeszcze tego samego dnia wieczorem. W rzeczywistości, bard pojawi się dopiero trzeciego dnia przy obiedzie, ponieważ jego stan pogorszy się gwałtownie po południu. Opat oznajmi również, że przybysz jest osobą znaną i jego pobyt w klasztorze może być bardzo ciekawym doświadczeniem dla mnichów z chóru. Jeśli ktoś chciałby poznać imię chorego człowieka, usłyszy, że to niespodzianka.



Przez dużą część dnia nie będzie się działo nic ciekawego. Jedynie Czcigodny Breda, który dotychczas większość czasu spędzał w bibliotece, zamknie się w swoim pokoju obrażony na brata Karla. Pokłócił się z nim o interpretację pewnego zdania w jednej z nowych ksiąg, podarowanych klasztorowi przez bogatego wyznawcę Dagonina. Brat Karl również będzie chodził naburmuszony, jednak poproszony o przysługę (udostępnienie zbiorów bibliotecznych, kroniki Klasztoru Obrazów, itp.) chętnie spełni prośbę.



Jurek Rzymowski, Tomek Pietrzak

Pod wieczór opat zaprosi drużynę na próbę chóru, która odbędzie się w świątyni. Podczas próby bohaterowie zauważą brata Kaliksta, który obserwuje ich zza jednej z kolumn. Jeżeli ktoś spróbuje do niego podejść, Kalikst umknie i powróci dopiero po próbie, gdy wszyscy będą opuszczać świątynię. Wówczas, korzystając z zamieszania, mnich podejdzie do kogoś z grupy i wciśnie mu w rękę kartkę, po czym wmisza się między innych braci zakonnych. Jedyne osoby, które dostrzegą, co zrobił Kalikst, to opat Dagbert i brat Cadfael. Całe zdarzenie rozegra się bardzo szybko i bohater,

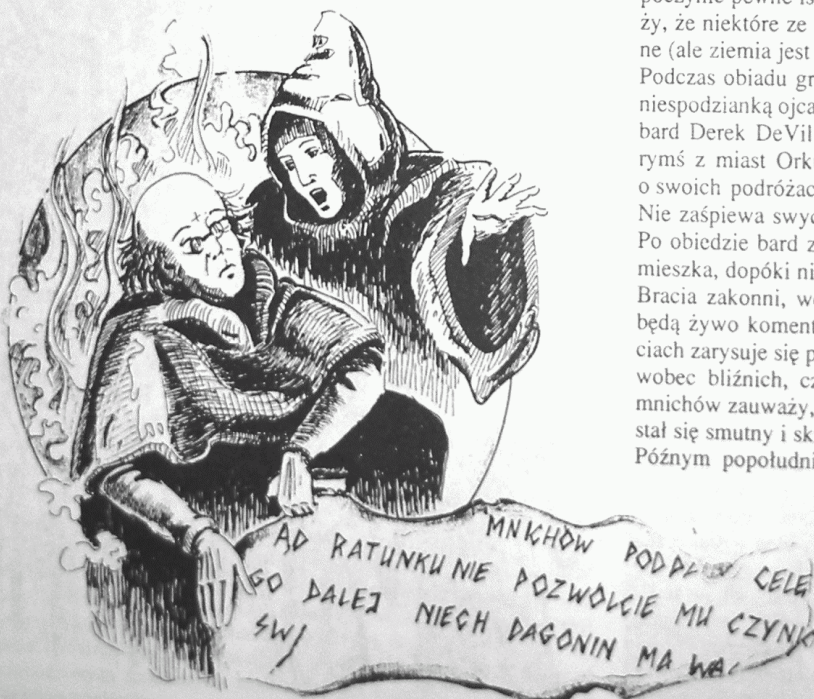
NIE KAŻDE ŚWIĄTOBLINNY KTO HABIT DAGONINA NOSI. ON WIE ZE ZNANE MI SĄ POSTĘPKI JEGO, A JA NIE BĘDĘ JUE TRWAĆ W MŁCZENIU GDY ROSKIE NAKAZY SĄ ŁAMANE. UHAM W WASZĄ POMOC. W TAJEMNICY PRZYBĄDZIE DO ŚWIĄTYNI NOCĄ NA SPOTKANIE.

KALIKST BRAT

któremu mnich wcisnął kartkę w dłoń, nie zdola zatrzymać go i spytał o co chodzi. Wtedy właśnie drużyna spotka tajemniczego zakonnika pierwszy i ostatni raz.

Noc druga – pożar

Drużyna prawdopodobnie zastosuje się do prośby brata Kaliksta i przybędzie w nocy do świątyni. Jednak nikt więcej tam się nie pojawi, a oczekiwanie nie przyniesie rezultatu. Około północy bohaterowie zauważą jednego z zakonników wpadającego w pośpiechu do świątyni i kierującego się w stronę wejścia na wieżę dzwonniczy. Nie zwróci najmniejszej uwagi na obecność grupy i po chwili zniknie za drzwiami wieży. Wkrótce, po okolicy rozniesie się posępny dźwięk dzwonu i bohaterowie zapewne uświadomią sobie, że coś jest nie tak.



Jeśli wyjdą ze świątyni, napotkają pędzącego z wiadrem brata Engela, który krzyknie:

„Łapcie za wiadra! Pali się!”

Podążając za jednym z zakonników, drużyna będzie mogła zdobyć wiadra i pomóc w gaszeniu pożaru. Jak się wkrótce okaże, ogień wybuchł w celi brata Kaliksta, a później przeniosł się na sąsiednie cele (na terenie klauzury). Zakonnicy uczestniczący w gaszeniu będą

sądzić, że brat Kalikst przez nieuwagę przewrócił latarnię, której używał podczas pracy w celi. W rzeczywistości ogień podłożył Dagbert, który przejrzał zamiary mnicha i postanowił się zabezpieczyć. Cella Kaliksta i dwie sąsiednie cele zostaną ugaszone po mniej więcej godzinie. Bracia z obu spalonych pomieszczeń zdolali je w porę opuścić, natomiast drzwi do celi Kaliksta nie dały się otworzyć. Drużyna, zaraz po ugaszeniu pożaru, będzie obecna przy rozmowie opata Dagberta z jednym z zakonników:

– Czy brat Kalikst wy dostał się ze swojej celi?

– Nie wiem, ojciec przełożony, jeszcze nie udało się nam jej otworzyć.

– W takim razie pospieszcie się. Trzeba to koniecznie sprawdzić.

Uważny gracz może zauważyć, że ojciec Dagbert nie zapytał, czy Kalikst był w celi podczas pożaru, tylko czy zdołał się z niej wydostać. Oczywiście, opat wiedział, że Kalikst był w swojej celi i postarał się, aby mnich nie opuścił swego pokoju na czas. Jeżeli ktoś z drużyny wpadnie na pomysł zbadania drzwi do celi (po ugaszeniu pożaru są częściowo spalone i porabane), przekona się, że zostały zablokowane niewielkim, lecz mocnym klinem. Brat Cadfael zauważy klin, a także nieścisłość w wypowiedzi opata, lecz na razie zachowa podejrzenia dla siebie.

Ciało brata Kaliksta leży w kącie pomieszczenia, zwinęte w kłębek i nadpalone. Mnich zginął od ognia i dymu. Po przeszukaniu ciała, bohaterowie mogą znaleźć nadpaloną karteczkę, którą mnich kurczowo ścisnął w dłoni. Jest to drugi list Kaliksta (tekst dołączony do przygody). Mnich, resztkami sił, usiłował zostawić dowód obciążający Dagberta. Niestety, kartka jest już częściowo nieczytelna.

Drużyna będzie musiała pospieszyć się z przeszukaniem zgłiszczy i ciała, ponieważ opat wkrótce nakaze opuszczenie terenu klauzury. Czego nie znajdzie i nie zauważy drużyna, dostrzeże brat Cadfael. Jeszcze tej samej nocy ojciec Herbert odprowadzi krótkie nabożeństwo za spokój duszy zmarłego tragicznie zakonnika.

Klasztor – dzień trzeci

Tuż po śniadaniu trzeciego dnia, brat Kalikst zostanie pochowany, a opat Dagbert ogłosi dzień żałoby i odwoła próbę chóru. Jeżeli bohaterowie zechcą uczestniczyć w pochówku zakonnika, będą mogli poczynić pewne istotne spostrzeżenie. Być może ktoś z nich zauważy, że niektóre ze starych grobów braci zakonnych zostały naruszone (ale ziemia jest starannie ubita).

Podczas obiadu grupa pozna tajemniczego chorego, który miał być niespodzianką ojca Dagberta. Człowiek siedzący przy stole to słynny bard Derek DeVilliard. Być może bohaterowie spotkali go w którymś z miast Orkusa. W trakcie posiłku Derek będzie opowiadał o swoich podróżach, wspomni też o napadzie, którego padł ofiarą. Nie zaśpiewa swych utworów, szanując ustanowiony dzień żałoby. Po obiedzie bard zacznie się pocić i uda się do infirmerii, w której mieszka, dopóki nie odzyska sił.

Bracia zakonnicy, wciąż jeszcze pod wrażeniem wydarzeń nocnych, będą żywo komentować śmierć mnicha Kaliksta. W tych opowieściach rysuje się postać lubianego, ze względu na swoją życzliwość wobec bliźnich, człowieka. Któryś ze zgromadzonych przy stole mnichów zauważy, że Kalikst ostatnio dziwnie zamknął się w sobie, stał się smutny i skryty. Spostrzeżenia to potwierdzą inni mnisi.

Późnym popołudniem drużynie złoży wizytę brat Cadfael, który będzie się chciał dowiedzieć, co bohaterowie robili nocą w świątyni. O ich pobycie w świętym przybytku dowiedział się przypadkiem od zakonnika, który bił w dzwon na trwogę. Cadfael ma niejasne podejrzenia, że drużyna jest w jakiś sposób związana ze śmiercią Kaliksta, jednak nie zdradzi się z tym, a jedynie okaże nieszkodliwe zainteresowanie:

„... No więc kiedy brat Horacy powiedział mi, że byliście w nocy w świątyni, zdziwiłem się, bo po ciemku mało widać, chociaż to też ma swoją świętynię... Czy wy też to poczułście? Pełno tajemnic. A ja lubię tajemnice...”

Brat Cadfael będzie chciał poznać treść kartki, którą jeden z bohaterów dostał od Kaliksta:

„... Podczas ostatniej próby chóru widziałem, że Kalikst się wami interesował. Sądzę, że znaliście się, bo w innym przypadku po co



miałby wam posyłać liściki? To nie było przewidzenie – nie tylko ja widziałem tę karteczkę” (Cadfael blefuje, aby dać do zrozumienia drużynie, że nie jest jedynym świadkiem, który mógłby być niewygodny dla przestępców).

Jeżeli grupa zachowa się uczciwie wobec mnicha, on również, przekonany o niewinności bohatera, podzieli się z nią swymi spostrzeżeniami. Z faktów wynika, że śmierć Kaliksta nie była przypadkowa i że za tym mordercą stoi ktoś z Bractwa Enebalda. Cadfael to jedyny mnich, któremu Kalikst dał do zrozumienia, że na terenie klasztoru dzieje się coś podejrzanego. Było to jednak na tyle niebezpieczne, że mnich obawiał się wyznać Cadfałowi całą prawdę.

Po namyśle brat Cadfael może dodać, że skądinąd wie, iż brat Engel ma coś na sumieniu z czasów, gdy nie należał jeszcze do zakonu. Mnich nie podejrzewa jednak, by Engel był zamieszany w morderstwo Kaliksta. Na pożegnanie brat Cadfael poprosi grupę, aby miała się na baczności i zachowała swe podejrzenia w tajemnicy. Zakonnik przypuszcza bowiem, że próba nawiązania kontaktu z drużyną spowodowała na Kaliksta śmierć.

Wieczór dnia trzeciego – przybycie Kaldreda

Tego samego dnia, zaraz po kolacji, do bramy klasztornej zapuka osobnik w ciemnym płaszczu, którego wygląd sprawi, że otwierający wrota mnich ucieknie z krzykiem, pozostawiając za murami osłupiałego przybysza. Jeśli ktoś z drużyny będzie spacerować o tej porze po terenie klasztoru, ma szansę być świadkiem tego zdarzenia. Zakonnik powróci po chwili ze wzburzonym opatem, który na widok nieznajomego poblednie i krzyknie:

„Nie! Nie! Ty przecież nie żyjesz! Dagoninie, jak to możliwe!”
 Przybysz odpycha stojącego przed nim mnicha i dopada opata. Mimo podeszłego wieku, Kaldred (gdyż to właśnie on przybył do klasztoru) zachował pełnię sił. Potrząsając opatem krzyczy:
„Mów, na Dagonina! Co się stało! Czy mój brat żyje! Mów klecho!”

Kaldred przybył do Klasztoru Obrazów, aby odkupić swoje grzechy. Jednak w tej chwili, jego jedynym pragnieniem staje się wyjaśnienie okoliczności śmierci Kaliksta. Kaldred jest przekonany, że jego brat był zbyt mądry, aby spowodować pożar w swojej celi. Ponadto, w ostatnim liście, Kalikst zdradzał zaniepokojenie sytuacją w klasztorze – choć niczego dokładnie nie opisał.

Mniś przydzielił Kaldredowi pokój w domu gościnnym, gdy tylko wróci z cmentarza, na którym pożegna się ze swoim bratem.

Przyjazd alchemika zobaczy tylko kilka osób, jednak wiadomość o jego przybyciu rozejdzie się lotem błyskawicy. Ponieważ jednak nikt nie wspomni imienia Kaldreda, przebywający w infirmerii Derek rozpozna swego oprawcę dopiero następnego dnia przy śniadaniu.

Klasztor – dzień czwarty: chwile grozy

Następnego dnia chwile grozy przeżyją ludzie zgromadzeni w refektarzu, przy śniadaniu. Właśnie wtedy spotkają się twarzą w twarz kat i ofiara. Z tym, że nikt nie będzie do końca wiedział, kto jest kim w tym układzie...

Pierwszy w klasztornej stołówce pojawi się Kaldred, zajmie miejsce w głębi sali i, nie odzywając się do nikogo, skupi się na posiłku.

Po około piętnastu minutach w drzwiach refektarza stanie Derek de Villiard w towarzystwie brata Silasa. Rozejrzy się po sali i nagle jego oczy rozszerzą się ze zdumienia, które zaraz ustąpi miejsca niepojętym wściekłości. Również Kaldred zauważy Dereka. Po chwili Derek rzuci się kierunku alchemika krzycząc: „Łotrze! Bandyto!”.

Kaldred wstanie zza stołu i pośle w kierunku barda czar żrąca plama. Mnich Silas, który będzie usiłował zagrozić drogę Derekowi, zostanie przypadkiem poparzony kwasem, bard natomiast sprawnie wyminie zakonnik, pobiegnie do Kaldreda i chwyci go za gardło przerywając mu kolejny okrzyk „Morder... aaargh...!”.

Po chwili osłupienia, zakonnicy (zapewne również drużyna) rzucą się w stronę walczących, aby ich rozdzielić. W krótkim czasie obie strony konfliktu zostaną skutecznie obezwładnione. Jeżeli któryś z bohaterów będzie uczestniczył w unieruchamianiu Dereka, może zauważyć, że bard jest silniejszy, niż by na to wskazywała jego budowa ciała.

To oczywiście efekt zmian zachodzących w organizmie Dereka, choć jego siła nie osiągnęła jeszcze nadludzkich rozmiarów.

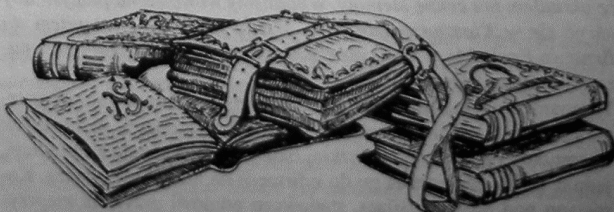
Oczywiście, Derek pragnie w tym momencie zabić sprawcę swoich cierpień, jednak pobudki kierujące Kaldredem (oprócz obrony własnej) mogą być niejasne. Prawdopodobnie alchemik uznał, że DeVilliard podłożył ogień pod celę Kaliksta przez pomyłkę – przypuszczając, że mści się na Kaldredzie. Gdy po rozdzieleniu przeciwników opat zażąda wyjaśnień, pierwszy odezwie się Kaldred:

„Przybyłem do Klasztoru Obrazów, aby oczyścić się z niegodziwości, która wypełniła moje życie. Liczyłem na to, że w tych murach znajdę spokój i resztę przeznaczonego mi czasu spędzę wśród dobroci i nauki. Tymczasem moje winy dosięgły mnie, a także mojego nieskalanego brata nawet tu. A oto ofiara moich eksperymentów – człowiek, który wymknął się śmierci, aby zemścić się na swoim winowajcy. Jednak pomylił się i zabił mego brata. Żądam dla niego kary, inaczej wymierz ją sam.”

Wyznanie Kaldreda staje się znakomitą okazją dla opata, aby zrzucić na kogoś winę za pożar i śmierć Kaliksta. Dlatego nakaze on mnichom związać Dereka i zanieść do infirmerii, gdzie bard zostanie zamknięty do czasu, aż opat wezwie do klasztoru oddział straży olgriańskiej. Bard nie zostanie dopuszczony do słowa.

Po wyprowadzeniu Dereka, bracia zakonnicy odetchną z wyraźną ulgą. Ostatecznie sprawiedliwości stało się zadość. Jedyną osobą (nie licząc drużyny), która ma wątpliwości, co do zaistniałej sytuacji, jest brat Cadfael, który właśnie zaczyna podejrzewać Dagberta.

Wzburzony Kaldred, zaraz po wyprowadzeniu Dereka, pójdzie do swojego pokoju w domu gościnnym.



Jurek Rzymowski, Tomek Pietrzak

Tego samego dnia, pod wieczór, z infirmerii ponownie zaczęła dochodzić krzyki Dereka. Zaniepokojony brat Silas, który wciąż będzie się czuł odpowiedzialny za zdrowie podopiecznego, uda się do izby chorych i już stamtąd nie wróci. Umrze na atak serca, gdy zobaczy, co stało się z bardem.

Właśnie wtedy przemiany w organizmie Dereka osiągną punkt kulminacyjny i przekształci się on w błotnistą bestię, która wycieknie nacyjny i śmiertelnie przerazi Silasa. Gdy tylko Derek zda sobie sprawę ze swojej sytuacji, będzie się starał w możliwie krótkim czasie opanować do perfekcji zdobyte umiejętności. Pierwszą osobą, w którą się wcieli, będzie brat Silas. Pod jego postacią Derek pokaże się opatowi i poprosi o wydanie absolutnego zakazu wstępu do infirmerii. Jako powód poda groźną chorobę, przed którą chce uchronić mieszkańców klasztoru. Korzystając z izby chorych, bard w szybkim tempie będzie doskonalić się w sztuce Kameleona. Pomogą mu w tym zdolności wynikające z jego fachu: umiejętności aktorskie i naśladownicze. Na pewien czas w klasztorze zapanuje spokój. Jednak Derek wciąż pragnie zemsty na Kaldredzie, który pała doń identyczną nienawiścią. Ponadto opat Dagbert w zaciszu swej pracowni szykuje się do nowych doświadczeń, opisanych w jednej ze zdobytych niedawno, zakazanych ksiąg.

Noc czwarta i dzień piąty

Ćwiczenia Kameleona w pustej infirmerii rozpoczną się czwartej nocy i będą trwały przez cały dzień. Przez okno izby chorych Derek może obserwować przechodzących ludzi i naśladować ich ruchy, głos, a przede wszystkim wygląd. Niektórzy mnisi mogą być nawet zdziwieni dźwiękami dochodzącymi z domu przy bramie, jednak zgodnie z zakazem, nie będą się do niego zbliżać.

Brat Cadfael przyjdzie do drużyny, aby podzielić się swymi przypuszczeniami związonymi ze śmiercią Kaliksta. Nie przyzna wprost, że podejrzewa Dagberta, da jednak wyrażnie do zrozumienia, że nie uważa zagadki za rozwiązaną. Mnicha wciąż trapi nadpalony list. Obawia się o bezpieczeństwo pozostałych braci zakonnych.

Pod koniec piątego dnia wydarzy się coś, co rzuci cień na wszystkie przypuszczenia bohaterów i Cadfaela. Brat Engel zostanie przyłapany przez Gerhardta na próbie kradzieży pieniędzy ze szkatułki, którą pisarz trzymał w pokoju na stole. Podczas szamotaniny pisarz potknie się i uderzy głową o kant stołu. Ponieważ pokój Gerhardta sąsiaduje z pokojami bohaterów, wyraźnie usłyszą oni odgłosy bójki. Jeśli ktoś z bohaterów wybiegnie na korytarz, aby sprawdzić co się dzieje, zderzy się przy wejściu z uciekającym Engelem.

Wystraszony mnich odepchnie intruza i wybiegnie z domu. Szybko skieruje się do stajni, gdzie będzie się starał zdobyć konia, aby opuścić klasztor. Jeśli ktoś go pochwyci Engel spróbuje wszystko wyjaśnić, jednak jego wersja wydarzeń, chociaż prawdziwa, może nie spotkać się z przychylnym przyjęciem ze strony słuchaczy:

„Owszem, musiałem uciekać. Straże z Olgrionu nie mogą mnie tu znaleźć. Chociaż starałem się znaleźć w Klasztorze Obrazów nowe życie, oni nie będą tego brać pod uwagę. Zwyczajnie zakuliby mnie w kajdany i odesłali do lochu. Kiedyś przywłaszczylem sobie coś, co należało do bogatego mieszczanina z Olgrionu. Ukradłem mu córkę, która kochała mnie równie gorąco jak ja ją. I postanowiła uciec razem ze mną. Tyle, że jej ojciec napuścił na mnie żołnierzy Katana głosząc, że ukradłem mu cenne klejnoty. Wpadliśmy wówczas na pomysł, aby ukryć się w Klasztorze Obrazów. Wtedy właśnie przystąpiłem do Bractwa Enebalda, a moja ukochana Rawenna zamieszkała pod murami, wraz z ubogimi.”

Wyznanie Engela sprawi, że ojciec Herbert wpadnie w gniew i zacznie okładać młodzieńca laską. Wyzwie go od złodziei, szubrawców i heretyków. Pod ciosami ciężkiej okutej laski Herberta elf omdleje, jednak próby zanieśienia go do infirmerii na nic się nie zdadzą. Kameleon pod postacią Silasa, stanowczo odmówi przyjęcia nieprzy-



tomnego Engela do izby chorych. Pobitym zaopiekuje się brat Cadfael, natomiast jeden z pozostałych mnichów uda się po dziewczynę za mury klasztoru.

Ravenna okaże się piękną kobietą, która ukrywała swą urodę pod warstwą brudu. Podobnie jak Engel, jest elfem. Troskliwie zajmie się ukochanym.

Jeśli Engel nie zostanie złapany, oddali się na koniu w towarzystwie Ravenny. Wówczas brat Telek wyjaśni całą sprawę zgromadzonym w klasztorze – tylko on zna tajemnicę Engela, ponieważ przygotowywał jedzenie dla biednych za murami i był kiedyś świadkiem spotkania zakochanych. Na prośbę Engela zgodził się pomagać parze uciekinierów i zachować sprawę w tajemnicy.

Ojciec Herbert dostanie surową reprimendę od Dagberta za swe postępowanie, które opat uzna za niegodne habitu mnicha dagonińskiego. Słowa przełożonego klasztoru, skierowane do Helberta, powinni usłyszeć członkowie drużyny, a bez wątpienia usłyszy je Cadfael, który przyjdzie po Engela, aby się nim zaopiekować.

„Nie godzi się tak traktować młodzieńca, który kierował się w życiu pięknem miłości. Był on nam bratem przez długi czas i nigdy nie zawiodł w swojej pracy. Herbercie, twoje postępowanie obraża habit mnicha Bractwa Enebalda. Jesteś zaślepiony bezmyślnym fanatyzmem, który stanie się kiedyś twoją zgubą. Wstyd mi za ciebie!”

Dagbert podejmie decyzję o ukryciu Engela i Ravenny na czas przyjazdu żołnierzy Katana do Klasztoru Obrazów. Również Gerhardt, mimo obolałej głowy, pogodzi się z Engelem, widząc w historii młodego zakonnika materiał na wspaniałą powieść.

Noc odpowiedzi

Ostatnia noc, która przyniesie rozwiązanie wszystkich zagadek, na długo pozostanie w pamięci mieszkańców Klasztoru Obrazów.

Wydarzenia opisano jedno po drugim, choć dzieją się niemal jednocześnie. Być może, aby nadażyć za ich tokiem, drużyna będzie musiała się rozdzielić. Namęczysz się sporo, żeby zapanować nad sytuacją.

Tej właśnie nocy Derek DeVilliard postanowi wyrównać rachunki z alchemikiem Kaldredem. Tej nocy również Kaldred podejmie próbę zabicia barda, nie będąc jednak świadom zmian, jakie nastąpiły

w DeVilliardzie. Wreszcie tej nocy, martwi zakonnicy, na których przeprowadzał doświadczenia opat Dagbert, wymkną mu się spod kontroli i opuszczą jego pracownię. Drużyna znajdzie się więc w centrum wydarzeń, które dodatkowo pociągną za sobą pasmo kłopotów z ojcem Herbertem, drugim poząrem i być może całkowitym unicestwieniem Klasztoru Obrazów.

Wszystkie opisywane wydarzenia MG powinien poprowadzić tak, aby zmusić drużynę do rozdzielania się. Ponieważ akcja będzie się toczyć jednocześnie w pobliżu infirmerii, kwatery opata i dziedziczna klasztoru, nie powinno to być zbyt trudne.

Zaraz przed północą Dagbert popełni błąd podczas próby opanowania świeżo ożywionych nieboszczyków. Jedno z zaklęć w zakazanej księdze okaże się dla niego zbyt skomplikowane i w efekcie mnisi-zombie jeden za drugim wymaszują z kwatery, aby pospacerować po terenie klasztoru. Dagbert natychmiast zamknie się w swoim domu i będzie udawał, że spał, gdy wszystko się zaczęło i nie ma z tym nic wspólnego.

Przez następne dziesięć minut będzie panowała cisza i spokój, aż przerwie ją przeraźliwy wrzask brata Teleka, który, wynosząc za mury ciepłą strawę, natknie się na martwych mnichów. Telek zemdleje na ich widok, ale swym okrzykiem zbudzi braci zakonnych, którzy szybko zorientują się, o co chodzi i zaczną się panikę.

Gdy większość zakonników (a zapewne również drużyna) wybiegnie na zewnątrz, dwaj przeciwnicy postanowią skorzystać z zamieszania i zamordować się nawzajem. Kaldred okaże się trochę szybszy i wpadnie na Dereka tuż przy infirmerii. W tym momencie Derek ujawni swą nową moc – pokaże się Kaldredowi i całemu otoczeniu w swej prawdziwej formie.

„Patrz, alchemiku! Oto twoje dzieło. Dzieło, które cię przerosło! Dzieło, które cię zniszczy.”

Na widok Kameleona mnisi wpadną w histerię. Monstrum stoczy z Kaldredem zacięty pojedynek, a jeśli ktokolwiek spróbuje im przeszkodzić, zostanie zaatakowany przez obie strony. Jeśli nikt nie włączy się w walkę, po pewnym czasie i z niemałym wysiłkiem, Kameleon zabije alchemika, oderwie mu głowę i z okrzykiem tryumfu wzniesie ją do góry.

Świadkiem tych wydarzeń będzie ojciec Herbert, który uzna je za karę za grzechy braci zakonnych i dojdzie do wniosku, że budynek został przeklęty. Aby oczyścić święte miejsce z grzechu i grzeszników, Herbert podpali budynek klauzury, a następnie spróbuje podpalić każdego, kto stanie na jego drodze. Zakonnik zacznie biegać między mnichami, wrzeszcząc na całe gardło:



„Patrzcie na swe dzieło! Zło zamieszkało w klasztorze! Potępieni! Niech ogień odeśle wasze dusze w zaświaty!”

Ojciec Herbert przypomni sobie o Engelu i Ravenie przebywających w herbarium i pobiegnie tam, aby podpalić budynek. Poczynania Herberta będzie obserwował brat Cadfael, który już poskładał klasztorną układankę, jednak teraz stanął w obliczu sytuacji, która go przerosła. Mnich będzie szukał członków drużyny, a gdy jakiegoś znajdzie, zwróci się do niego tymi słowami:

„Wszystko rozumiem... Herbert wszystko podpala... Zwariował... Trzeba ratować klasztor... Engela... Nie ma chwili do stracenia...”

Cadfael, po przekazaniu wiadomości, pobiegnie w stronę herbarium, aby powstrzymać szalonego zakonnika.

Tymczasem martwi mnisi rozejdą się po terenie klasztoru. Nikogo nie zatakują, chyba, że będą zmuszeni się bronić.

Część żywych zakonników zbierze się w świątyni, aby modlitwą odegnąć zło gnieźdzące się w murach klasztoru. Po pewnym czasie zawali się klauzura, a płomienie zaczną przenosić się na inne budynki, dlatego też wszyscy mnisi skoncentrują się na gaszeniu pożaru. Opat Dagbert dojdzie do wniosku, że lepiej opuścić klasztor i spróbuje wykraść konia ze stajni i wydostać się furtką wiodącą na cmentarz. Zaatakuję każdego, kto stanie mu na drodze. W obliczu zagrożenia pozbędzie się wszelkich skrupułów.

Kameleon, po walce z alchemikiem, będzie chciał uciec z klasztoru, jednak prawdopodobnie ktoś z drużyny spróbuje go unieszkodliwić. Zadanie to jest wyjątkowo trudne, a szanse na sukces niewielkie. Dużo bardziej prawdopodobne jest to, że Derek pobije napastników do nieprzytomności, przedostanie się przez mur i ucieknie w las.

Cadfael może nie poradzić sobie z ojcem Herbertem i zapobiec podpaleniu herbarium. Przydałoby mu się pomoc kogoś z drużyny. Prawdopodobnie jednak wyjdzie z walki cało (najwyżej lekko poparzony). Większość martwych mnichów przyłączy się do gaszenia zabudowań klasztornych (nie są złymi martwiakami).

Dla drużyny tego typu kontakt z ożywioncami będzie na pewno dość zaskakujący i jest możliwe, że drużyna słysząc hasło „zombi” zaatakuje martwych mnichów. Dlatego też MG powinien zaznaczyć przy spotkaniu, że nie podejmują one żadnych wrogich działań.

Gaszenie pożaru będzie przebiegało powoli, jednak deszcz, który zacznie padać nad ranem, ograniczy rozprzestrzenianie się płomieni. W efekcie spłonie jedynie budynek klauzury i część domu, w którym mieścił się refektarz.

Koszmar tej nocy powoli zacznie dobiegać końca...

Dzień później...

Następnego dnia zostaną odnalezione dwa ciała ofiar wcześniejszych wydarzeń. W infirmerii brat Cadfael odkryje zwłoki brata Silasa zmarłego na atak serca. Inny mnich odnajdzie w stawie rybnym utopione Czciogodne Brede. Okoliczności jego śmierci będą dla zgromadzonych niejasne. Uczzonego mógł utopić, korzystając z zamieszania, zabójca naślany przez jego wrogów – co może stanowić wstęp do nowej przygody. Mistrz gry może też uznać, że zdziwaczały





starzec w obawie przed pożarem postanowił wejść do stawu. Niestety poślizgnął się i wpadł do głębokiej wody, skąd nie miał już siły się wydostać. W ten sposób drużyna straciła zarobek, na który liczyła, zgadzając się na uczestnictwo w wyprawie (chyba, że wpadnie na pomysł potrącenia sobie kosztów ze szkatuły Bredy, schowanej w jednym z jego kufrów – pytanie tylko: w którym...).

Wcześniej po południu do Klasztoru Obrazów przybędzie oddział żołnierzy Katana, którzy mieli wywieźć Dereka DeVilliarda do Olgrienu. Brat Catfael pokaże dowódcy straży pracownię Dagberta (opis na końcu przygody). Jeśli opat wciąż żyje, żołnierze odwieżą go do miasta elfów, aby o jego losach rozstrzygnęli hierarchowie kościoła dagonińskiego.

Przed opuszczeniem świętego miejsca, żołnierze zadbają jeszcze o to, aby ożywni bracia zakonni na dobre powrócili do swoich grobów. Ponieważ magia, która przywróciła ich do życia, zaczyna wygasać, nie nastręcza to zbytnich trudności.

W tym czasie Engel i Ravenna będą się ukrywać. Zakochani postanowili, że wkrótce opuszczą klasztor i udadzą się na północ Orkusia, gdzie, być może, będą mieli szansę na rozpoczęcie nowego życia. Gerhardt postanawia, że w swym następnym dziele opíše dzieje Klasztoru Obrazów.

Tego samego dnia drużyna może opuścić klasztor, chyba, że podejmie się pomocy przy odbudowie.

I jeszcze trochę później...

Gdy wieść o zburzeniu części Klasztoru Obrazów rozeszła się po Orkusie, ze wszystkich stron wyspy do świętego miejsca napłynęli pielgrzymi, aby pomóc Bractwu Enebalda w odbudowie. Nowym przełożonym klasztoru został ojciec Wilfried z Tagary Białej, który szybko zaprowadził ład w klasztorze.

Brat Cadfael zajął stanowisko mnicha Silasa i przejął we władanie infirmerię (nie rezygnując ze swej pracy w herbarium).

Pisarz Gerhardt rzeczywiście stał się sławny dzięki opisowi wydarzeń w Klasztorze Obrazów. Opuścił swój dom w Get-war-garze i ukrył się przed zgiełkiem miasta w małej posiadłości, w lesie na Półwyspie Zielonym (na zachód od Olgrienu). Podobno pisarz odwiedza czasem Klasztor Obrazów, który jest teraz jeszcze piękniejszy niż kiedyś. Engel i jego ukochana Ravenna żyją sobie szczęśliwie i mają dwójkę dzieci. Nie zdradzimy jednak, gdzie zawędrowali, ponieważ ojciec Ravenny wciąż jest żądny krwi elfa.

Kameleon pojawia się od czasu do czasu w różnych miastach, gdzie wykonuje niebezpieczne, dobrze płatne misje. Obecnie sławę Dereka

DeVilliarda – barda przyćmiła sława Dereka DeVilliarda – zabójcy doskonałego. Być może, drużyna jeszcze kiedyś się na niego natknie... A co się stało ze śmiałkami, którzy stawili czoła zagadkom Klasztoru Obrazów? Cóż, odpowiedzcie sobie na to pytanie sami. Mamy nadzieję, że żyli długo i szczęśliwie. Chociaż, to mało prawdopodobne w tych niespokojnych czasach...

TYTUŁY KILKU KSIĄG Z BIBLIOTEKI KLASZTORNEJ

Nikolusa rozprawa uczona o ciałach niebieskich, dla astrologów przeznaczona

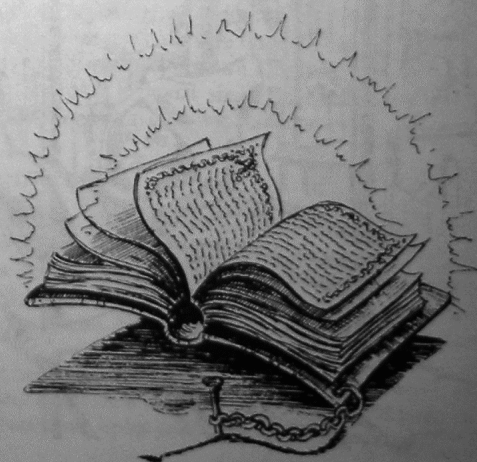
Opisanie obyczajów Starego Ludu, zwanego elfami, w dwóch tomach z komentarzem

Wstęp do sztuki, czyli kodeks magiczny dla początkujących

Wykład lekarstw pojedynczych, przerobionych i złożonych, z opisaniem sposobów, którymi ich czystość, dobroć, prawdziwe i fałszywe charaktery rozpoznać można

Kronika miejsca świętego, przez lud Klasztoru Obrazów zwanego, od czasów najstarszych żywota Enebalda pustelnika, do chwili obecnej

Indeks ksiąg zakazanych i przeklętych dla wyznawców Dagonina Wielkiego

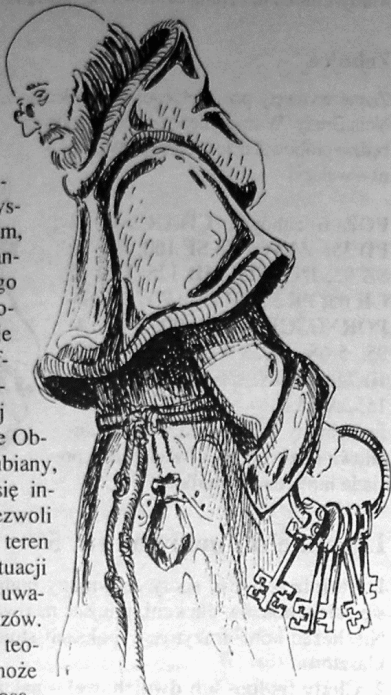


Zakonnicy

Poniżej opisano mnichów z Bractwa Enebalda, z którymi drużyna spotka się, podczas swego pobytu w Klasztorze Obrazów.

Opat Dagbert – przełożony klasztoru

Dagbert to 53-letni mężczyzna. Ma ok. 170 cm wzrostu, kruchą budowę ciała, przyprószone siwizną włosy i starannie przystryżoną, krótką brodę. Jego oczy są czarne i przenikliwe. Nosi małe druciane okulary. Wysławia się powoli, z obcym, twardym akcentem, starannie dobiera słowa. Jego pasją jest nauka. Dla zdobycia wiedzy zrobi prawie wszystko. Skryty i nieufny, jednak stara się zachować pozory otwartej życzliwości. W Klasztorze Obrazów nie jest za bardzo lubiany, chociaż nie naprzykrza się innym zakonnikom. Nie zezwoli przybyszom na wstęp na teren kłauzury, z wyjątkiem sytuacji gaszenia pożaru. Drużynę uważa za niebezpiecznych intruzów. Wciągnięty w rozważania teologiczne lub naukowe, może zdradzić się ze swoimi osądami dotyczącymi ograniczeń w dostępie do pewnych ksiąg (ale nie precyzuje o jakie księgi mu chodzi).



POZ 8 kapłan **CHAR** ntr. ntr. (złe tendencje); **PD 60**; **ŻYW 122**; **SF 132**; **ZR 89**; **SZ 88**; **INT 152**; **MD 163**; **UM 118**; **CH 122**; **PR 54**; **WI 102**; **ZW 22**; **ODPORNOŚCI 1-80**; 2-82; 3-102; 4-75; 5-68; 6-60; 7-55; 8-68; 9-55; 10-69; **BRON**: miecz typowy; bgt 126, **AT 2**; **ZBROJA**: ubranie typowe

Czary: *Błogosławieństwo**, *Wykrycie ewidentnego zła*, *Leczenie lek- kich ran**, *Atak bólu** (Wywołanie zmęczenia*), *Wykrycie charakte- ru**, *Natchnienie życia*; *Porażenie**, *Widzenie niewidzialności** (Wywołanie trucizny*), *Wykrycie kłamstwa**, *Stworzenie martwiaka* (rzadki czar kapłański animujący martwe ciała); *Egzorcyzm*; *Poko- ra**, *Chodzenie po wodzie*; (* czary autorytatywne)

W swojej kwaterze posiada sprzęt do badań alchemicznych, spory zbiór różnych ksiąg, typowy miecz w pochwie i 100 zm. w zamkniętej skrzyni. Przy sobie nosi jedynie klucze do swojej kwatery i amulet z 300 PP.

Brat Cadfael – zielarz i „detektyw-amator”

Jest to człowiek 40 letni, barczysty, ze sporym brzuchem. Czarne włosy z pasemkami siwizny. Wszędzie go pełno, drużyna może go spotkać niemal na każdym kroku. Zadaje dużo pytań, udziela niewielu odpowiedzi. To właśnie on może naprowadzić bohaterów na właściwe rozwiązanie zagadek klasztoru, chociaż jego postępowanie wydaje się chaotyczne. Mistrz Gry powinien wykorzystać postać Cadfaela, aby pomóc drużynie w rozwiązaniu zagadki klasztoru. W przeszłości Cadfael był dobrym wojownikiem.

POZ 8/0 wojownika/kapłana **CHAR** ntr. dobry **PD 70**; **ŻYW 154**; **SF 228**; **ZR 79**; **SZ 93**; **INT 142**; **MD 149**; **UM 55**; **CH 112**; **PR 68**; **WI 65**; **ZW 10**; **ODPORNOŚCI 1-70**; 2-92; 3-92; 4-105; 5-88; 6-90; 7-85; 8-88; 9-85; 10-74; **BRON**: boks; bgt 136 (oburęczność); **AT 2**; **ZBROJA**: ubranie typowe

Cadfael nie posiada żadnych prywatnych przedmiotów.

Klasztor obrazów

Brat Engel – opiekun domu gościnnego

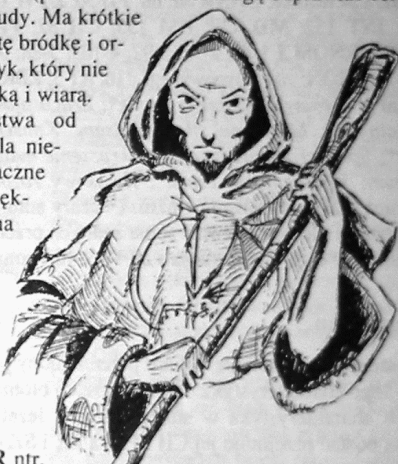
Jeden z nielicznych elfów wśród zakonników, ok. 186 cm wzrostu, długie blond włosy. Jest pomysłowy i energiczny, w swoją pracę wkłada wiele uczucia i entuzjazmu. Gaduła – mówi szybko i głośno, często się śmieje. Gdy zaczynają się kłopoty, przycichnie i usunie się w cień, jakby chciał się przed czymś ukryć. Tak naprawdę, Engel wstał do Bractwa Enebalda, aby wymknąć się żołnierzom Katana ścigającym go za pewną kradzież, którą popełnił dwa lata wcześniej.

POZ 6/0 złodzieja/kapłana **CHAR** ntr. dobry **PD 50**; **ŻYW 101**; **SF 138**; **ZR 149**; **SZ 123**; **INT 144**; **MD 129**; **UM 75**; **CH 132**; **PR 155**; **WI 55**; **ZW 10**; **ODPORNOŚCI 1-90**; 2-92; 3-92; 4-75; 5-88; 6-80; 7-85; 8-78; 9-85; 10-84; **BRON**: boks; bgt. 116; **ZBROJA**: ubranie typowe.

Engel posiada miecz typowy, dwa sztylety, zbroję kurtkowo-metalo- wą typową, pęk wytrychów, sakiewkę z 120 zm i plecak z ekwi- punkiem do podróży. Przedmioty te ukrył w chacie, w której miesz- ka Ravenna.

Ojciec Herbert – zastępca opata

Ojciec Herbert ma 60 lat i 192 cm wzrostu, podobnie jak opat otrzy- mał święcenia kapłańskie (pozostali mnisi nie mogą odprawiać cere- monii). Jest bardzo chudy. Ma krótkie ciemne włosy, spiczastą brodkę i or- li nos. Herbert to fanatyk, który nie widzi świata poza nauką i wiarą. Najmniejsze odstępstwa od reguły zakonnej są dla nie- go niemal równoznaczne z bluźnierstwem. Więk- szość czasu spędza na modlitwach i dyspu- tach teologicznych, podczas których czę- sto wpada w złość. Skłonny do rękoczyn- nów, może szyka- nować innowierców.



POZ 6 kapłan; **CHAR** ntr.

ntr.; **PD 50**; **ŻYW 118**; **SF 128**; **ZR 69**; **SZ 97**; **INT 102**; **MD 158**; **UM 106**; **CH 102**; **PR 48**; **WI 122**; **ZW 20**; **ODPORNOŚCI 1-80**; 2-72; 3-102; 4-85; 5-58; 6-60; 7-55; 8-68; 9-65; 10-64; **BRON**: gru- by kij; bgt 126 (oburęczność); **AT 2**; **ZBROJA**: ubranie typowe
Czary: *Błogosławieństwo**, *Przetłamanie słabości**, *Leczenie lek- kich ran**, *Aura wiary**, *(Tarcza wiary*)*, *Leczenie ślepoty*, *Wykrycie charakteru**, *Ochrona przed sferami negatywnymi**, *Światło**, *Błogosławieństwo wody*, *Wykrycie kłamstwa**; (* czary autorytatywne)

Ojciec Herbert nie posiada żadnych prywatnych przedmiotów, op- rócz amuletu z 55 PP, który trzyma w swojej celi.

Charakterystyka typowego mnicha:

Wszystkich innych mnichów można przedstawić według jednej cha- rakterystryki, zmieniając jedynie pewne współczynniki w zależności np. od wagi zakonnika.

POZ 0 kapłana; **CHAR** ntr. dobry, pr. dobry, ntr. ntr.; **PD 5**; **ŻYW 108**; **SF 128**; **ZR 69**; **SZ 63**; **INT 124**; **MD 139**; **UM 55**; **CH 72**; **PR 65**; **WI 75**; **ZW 10**; **ODPORNOŚCI 1-70**; 2-72; 3-82; 4-65; 5-68; 6-50; 7-55; 8-58; 9-55; 10-54; **BRON**: boks, kije; bgt. 76; **ZBRO- JA**: ubranie typowe

Mnisi nie znają żadnych czarów i nie posiadają własnych przedmiotów.

Brat Kalikst – mnich-skryba. Ma 165 cm wzrostu, jest drobnej bu- dowy ciała. Ma siwe potargane włosy i rozbiegane oczka. Mówi szybko, chociaż często płacze się i jęka. Większość swojego czasu poświęca na czytanie i przepisywanie ksiąg. Zawsze gotów pomóc innym. Podczas jedynego kontaktu z grupą da wyraźnie do zrozu- mienia, że jest przerażony czymś, o czym boi się otwarcie mówić.



Jurek Rzymowski, Tomek Pietrzak

Brat Karl – bibliotekarz; wysoki zasuszony staruszek o pocziwej, dobroduszej twarzy. Zawsze chętnie służy pomocą; udostępnia księgi, daje dobre rady, itp. Mówi szeptem, pokasłuje.

Brat Silas – zakonny medyk; w średnim wieku, wysoki, chudy, ciemnowłosy, o zapadniętych policzkach i podkrążonych oczach. Młodszy bracia nazywają go „Morglitkiem”, ponieważ niewielu jego podopiecznych wraca do zdrowia. Wynika to głównie z tego, że przychodzą do niego tylko poważnie chorzy. Brat Silas jest zazdrosny o popularność, jaką cieszą się ziołowe kuracje Cadfaela. Wydaje się rozróżniony i niedbały. Podczas rozmowy często traci wątek, głos ma zgrzytliwy i szorstki.

Brat Telek – kucharz; niski, bardzo ciężki i powolny. Nawet ze zwykłych składników potrafi przyrządzić dania o wybornym smaku, które mogą zaspokoić najbardziej wybredne podniebienia.

Alchemik Kaldred

Alchemik wygląda tak, jak jego brat bliźniak, Kalikst. Nie jest jednak dobroduszny i uczynny. Przybywa do Klasztoru Obrazów, aby, podobnie jak brat, oddać się służbie Dagoninowi Wielkiemu.

POZ 8 alchemika; CHAR ntr. ntr.; **PD 50; ŻYW 104; SF 125; ZR 89; SZ 83; INT 152; MD 139; UM 155; CH 82; PR 78; WI 55; ZW 5; ODPORNOŚCI 1-80; 2-92; 3-92; 4-105; 5-88; 6-115; 7-95; 8-98; 9-85; 10-74; BROŃ:** sztylet typowy; bgł. 116; **AT 3; ZBROJA:** ubranie typowe. **Czary:** *Dymny obłoczek**; *Ognik**; *Zrąca plama**; *Widzenie niewidzialnych**; *Magiczna siła** (*Balsam; Konserwacja*); *Przyspieszenie**; *Spreparowanie trucizny; Skruszenie materii**; *Wybuch* (Antidotum; Wzmocnienie czaru**; *Kwasowy rozprysk*)*; *Ognioły potłuch**; *Spreparowanie kwasu*; (* czary autorytatywne). Alchemik nie posiada przy sobie żadnych przedmiotów, oprócz sztyletu typowego, magicznego +20 TR +40 i amuletu z 200 PP.

Kameleon

Kameleon to Derek DeVilliard przemieniony przez mikstury Kaldreda. Jego charakterystyka dotyczy postaci błotnego golemu (w nawiasach charakterystyka w starej postaci). Jeżeli Kameleon przyjmie inną postać przejmie jej CH i PR, a ZR i SZ wzorca modyfikowana jest o +10.

POZ 10 złodziej; CHAR ntr. ntr.; **PD 250; ŻYW 620; SF 620; ZR 69 (120); SZ 73 (102); INT 145; MD 138; UM 85; CH 45 (152); PR 35 (148); WI 25; ZW 2; ODPORNOŚCI 1-90; 2-120; 3-103; 4-155; 5-108; 6-45; 7-85; 8-38; 9-55; 10-74; BROŃ:** każda; 145 biegłość w każdej broni, którą posiada, lub którą odtworzy ze swojego ciała. Derek nie posiada żadnych przedmiotów.

Mimik

Jest to magiczny stwór, którego Breda kupił kiedyś od jakiegoś maga. Potwór ma kształt dużego kufra z metalowymi okuciami. Jeżeli ktokolwiek poza właścicielem dotknie skrzyni, potwór uaktywnia się i atakuje najbliższą osobę. Mimik słucha rozkazów właściciela (uaktywnij się, zabij, podejdź itp.).

POZ 10 odpowiednik; CHAR ntr. ntr.; **PD 150; ŻYW 420; SF 320; ZR 120 (30); SZ 120 (30); INT 65; MD 86; UM 25; CH –; PR 25; WI –; ZW –; ODPORNOŚCI 1-130; 2-120; 3-83; 4-158; 5-78; 6-195; 7-85; 8-88; 9-65; 10-44; BROŃ:** paszcza bgł. 128; rany 120 klut. Stwór regeneruje 1 pkt obrażeń/rundę, aż do ciężkiej agonii. Jego pierwszy atak zawsze zaskakuje.

W drugim kufrze Bredy (zamknięty na klucz, który uczony nosi na szyi) znajduje się (oprócz ubrań na zmianę) 200 zm. 30 pm. i 10 klejnotów o wartości po 20 zm.

Martwi mnisi

Ożywieni przez opata Dagberta mnisi wyglądają nienajgorzej, ponieważ zostali poddani częściowemu balsamowaniu. Dagbert ubrał ich w szare płaszcze. Nie są agresywni. Jeżeli nie zostaną zaatakowani, mogą nawet pomóc w gaszeniu pożaru. Opat ożywi ośmiu mnichów.

POZ 0 kapłana-martwiaka; CHAR ntr. dobry, ntr. ntr.; **PD 5; ŻYW 158; SF 228; ZR 39; SZ 63; INT 80; MD 119; UM 15; CH 12; PR 35; WI 75; ZW 10; ODPORNOŚCI 1 –; 2 –; 3-92; 4-95; 5-68; 6 –; 7-65; 8-58; 9-55; 10-54; BROŃ:** boks, kije; bgł. 96; **ZBROJA:** ubranie typowe. Martwi mnisi nie znają czarów i nie posiadają żadnych przedmiotów.

Zabójca

Został wynajęty przez jakiegoś szlachcica do zabicia Bredy. W razie niepowodzenia zadania, będzie próbował uciec, a przyparty do muru – walczył.

POZ 6 zabójca; CHAR ntr. zły; **PD 35; ŻYW 120; SF 160; ZR 129; SZ 93; INT 125; MD 128; UM 65; CH 65; PR 57; WI 15; ZW 2; ODPORNOŚCI 1-90; 2-90; 3-83; 4-95; 5-68; 6-95; 7-65; 8-58; 9-75; 10-74; BROŃ:** sztylet typowy bgł. 155, **AT 5**

Jest ubrany w zbroję kurtkowo-metallową i uzbrojony w sztylet. Nie posiada innego ekwipunku.



Legenda do mapy na str. 5

- 1. Stajnia** – jest to spory drewniany budynek, w którym znajduje się osiem boksów dla koni, miejsce na dwa wozy i strych z sianem. Nie licząc koni drużyny, w boksach stoją trzy konie należące do klasztoru.
- 2. Chaty (jedno- lub dwuizbowe)** – należą do wieśniaków, którzy mieszkają pod murami. Zajmują się oni polowaniem i rybołówstwem.
- 3. Świątynia Dagonina Białego** – potężny, murowany gmach. Prosty wystrój, dwanaście rzędów ław, ołtarz (z nałożonym na niego czarem *Ołtarz*).
- 4. Infirmeria** – niewielki, drewniany budynek przy bramie. Sala z czterema łóżkami.
- 5. Klauzura** – dwupiętrowy, murowany budynek. Mieści cele mnichów. W każdej celi znajduje się stolik, lampa naftowa i łóżko.
- 6. Szkoła klasztorna** – sala z ławkami i mała biblioteka.
- 7. Skryptorium** – mały pokój z pulpitemi do przepisywania.
- 8. Refektarz** – sala z długimi stołami.
- 9. Kuchnia** – duży piec i mała piwniczka z zapasami.
- 10. Biblioteka klasztorna** – duża sala wypełniona książkami.
- 11. Kwatera opata Dagberta** – parterowy, drewniany budynek; mieszkanie opata klasztoru i jego pracownia; należy ją opisać dokładniej, ponieważ drużyna może próbować dostać się do kwatery opata Dagberta, aby sprawdzić swoje podejrzenia. Jeżeli bobaterowie sami nie zainteresują się pracownią, zrobi to brat Cadfael, który powiadomi o wyposażeniu pracowni straż Katana. Pracownia opata to duże, prostokątne pomieszczenie. Centralne miejsce zajmuje duży stół zastawiony aparaturą alchemiczną. Przy ścianie stoi regał z kilkoma książkami i różnymi preparatami (np. ludzki mózg, serce itp.). W rogu pokoju stoi duża szafa, w której Dagbert przechowywał ciała i ożywionych mnichów. Obecnie znajduje się w niej jedno rozkładające się ciało, którego opat nie zdążył animować. Między szafą a stołem znajduje się podest, na którym leży oprawiona w czarną skórę księga. W pracowni panuje mrok, gdyż jedynym źródłem światła jest czarna lampa podwieszona pod sufitem, a okna zamalowano.
- 12. Dom gościnny** – znajduje się w nim pięć dwuosobowych pokoi i dwa jednoosobowe. W każdym pokoju znajdują się łóżka, niewielki stół, krzesła, drewniana szafa. Przy drzwiach wisi oliwna lampa. Drzwi do pokoi są zamknięte na skobele.
- 13. Cmentarz** – pochowano tam ok. pięćdziesięciu mnichów. Płyty nagrobkowe są w różnym wieku, część grobów jest naruszona.
- 14. Herbarium** – skład ziół i ciał Cadfaela.
- 15. Studnie** – murowane, każda o głębokości ok. 20 m.